



**KEJOHANAN SUKAN STAF
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA
PERATURAN BOLA SEPAK SENIOR**



1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut **Persatuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA), Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) dan Peraturan-Peraturan AM Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM).**
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKUM.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan AM SUKUM adalah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Lima Belas (15) minit sebelum bermulanya perlawanan, tiap-tiap pasukan perlu menyerahkan borang pendaftaran (***Startlist***) perlawanan dengan senarai 18 Orang pemain yang terdiri daripada Sebelas (11) orang pemain pertama dan tujuh (7) orang pemain simpanan di borang pendaftaran pemain yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.2 Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya **SEMBILAN (9) orang pemain** sebelum sesuatu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada ini, pasukan tersebut dikira menerima kekalahan dengan jaringan 3-0. Bagaimanapun, jika pasukan memulakan permainan dengan sembilan (9) orang pemain pada sepakan mula dalam separuh masa pertama, bilangan pemain untuk memulakan perlawanan pada masa kedua hendaklah sebelas (11) orang pemain. Jika bilangan pemain tidak mencukupi, pasukan tersebut dikira menerima kekalahan dengan jaringan 3-0.
- 2.3 Bilangan yang **DIBENARKAN** di bangku simpanan adalah seramai 10 orang sahaja, terdiri daripada;
 - 2.3.1 7 pemain simpanan
 - 2.3.2 1 pengurus pasukan

2.3.3 1 jurulatih

2.3.4 1 penolong jurulatih / fisio

3. PASUKAN & MASA BERMAIN

3.1 Masa bermain adalah 40 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan 10 minit masa rehat (40 x 10 x 40).

4. PENUKARAN PEMAIN

4.1 Hanya 5 Pertukaran Pemain dibenarkan dan pemain gantian mestilah terdiri daripada pemain-pemain yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran sahaja.

5. PAKAIAN/ALATAN

5.1 Semua pemain hendaklah memakai jersi yang didaftar, dengan nombornya mengikut nama pemain tersebut disepanjang kejohanan. Sebarang pengiklanan jenama rokok, minuman keras, lambang/bertulis parti politik tidak dibenarkan.

5.2 Setiap pemain mesti memakai kasut bola 'boot', stokin dan alas betis 'shin guard' mengikut spesifikasi yang dibenarkan.

5.3 Pemain yang memakai 'Thigh' atau 'Thermal' atau 'Body Fit' hendaklah bersamaan warna utama seluar dan warna lengan baju.

5.4 Ketua pasukan hendaklah memakai lilitan lengan dan sekiranya digantikan, lilitan lengan itu hendaklah diberi kepada pemain lain yang mengambil alih.

5.5 Setiap pasukan mesti menyediakan 2 set jersi dan mengisytiharkan warna jersi sebagai tuah rumah dalam borang pendaftaran. Jika terdapat persamaan warna jersi, maka pasukan pelawat perlu menukarkan jersi tersebut kecuali pasukan tuan rumah tidak menggunakan warna jersi yang diisytiharkan.

5.6 Pengurus Pasukan perlu membawa kedua-dua set jersi termasuk jersi Penjaga Gol semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.

6. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Peraturan AM 12.0

7. MENARIK DIRI DAN MEYERAH KALAH

Sila rujuk Peraturan AM 15.0

8. PERLAWANAN YANG DI TUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sila rujuk Peraturan AM 16.0

9. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

9.1 Cara memutuskan keputusan Kumpulan

Cara memberi mata:

Menang	-	3
Seri	-	1
kalah	-	0

9.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan yang memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

9.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

9.2.2 Jika masih seri, jaringan gol terbanyak dalam semua perlawanan akan diambil kira.

9.2.3 Jika masih seri, pertemuan antara pasukan berkenaan diambil kira, pasukan yang mengalahkan pasukan lawan akan dikira menang.

9.2.4 Jika masih seri, kedudukan pasukan dalam kumpulan ditentukan melalui masa terpantas jaringan dibuat.

9.2.5 Jika masih seri, kedudukan pasukan dalam kumpulan ditentukan melalui kiraan mata fair play (kad merah – 30 mata, kad kuning – 5).

9.2.6 Peringkat Kalah Mati

9.2.6.1 Perlawanan di peringkat suku akhir dan separuh akhir jika keputusannya seri, sepakan penalti akan dijalankan bagi menentukan kemenangan.

9.2.6.2 Hanya masa tambahan akan dijalankan semasa perlawanan akhir sahaja selama (7 minit x 3 minit x 7 minit).

- 9.2.6.3 Masa rehat 5 minit akan diberi sebelum masa tambahan dijalankan. Pemain-pemain tidak dibenarkan keluar padang permainan kecuali dengan kebenaran pengadil.
- 9.2.6.4 Jika keputusan selepas masa tambahan ini masih juga seri, sepakan penalti akan dijalankan bagi menentukan kemenangan.
- 9.2.7 Sistem Sepakan Penalti
 - 9.2.7.1 Pengadil akan menentukan pintu gol yang mana sepakan penalti dijalankan.
 - 9.2.7.2 Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan penalti dari tanda penalti dengan cara berselang-seli.
 - 9.2.7.3 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang undian (lambungan syiling) akan membuat sepakan dahulu.
 - 9.2.7.4 Hanya pemain-pemain yang berada di dalam padang di akhir permainan sahaja dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti.
 - 9.2.7.5 Penjaga gol boleh ditukar pada bila-bila masa dan sepakan dari tanda penalti dijalankan dengan pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan
- 9.2.8 Jika 5 sepakan penalti kedudukannya masih seri, maka sepakan penalti tambahan diteruskan lagi oleh pemain berlainan secara berselang seli dengan sistem "**sudden death**".
- 9.2.9 Tiap-tiap pasukan akan membuat tendangan oleh pemain yang berlainan (termasuk Penjaga Gol) dan pemain yang telah membuat tendangan tidak boleh membuat sepakan kali kedua sehingga semua pemain yang layak dalam pasukan itu telah membuat sepakan.

10. KELEWATAN

Sila rujuk Peraturan AM 14.0

11. TINDAKAN TATATERTIB

- 11.1 Mengenakan penggantungan automatik (1) satu perlawanan bagi pemain yang dikenakan 2 kad kuning.

- 11.2 Mengenakan penggantungan automatik (2) dua perlawanan bagi pemain yang dikenakan kad merah atau buang padang.

12.RINGKASAN PENYERTAAN

PEMAIN SENIOR	JURULATIH	PENGURUS PASUKAN	PENOLONG JURULATIH / FISIO	JUMLAH
22	1	1	1	25

13.RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	3 & 4
Lelaki	1 (25)	1 (25)	2(50)
Jumlah	1	1	2



**KEJOHANAN SUKAN STAF
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA
PERATURAN BOLA SEPAK VETERAN**



1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut **Persatuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA), Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM)** dan **Peraturan-Peraturan AM Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM)**.
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKUM.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan AM SUKUM adalah diikuti.
- 1.4 Kelayakan had umur bagi acara ini ialah 40 tahun ke atas dan mempunyai kesihatan yang baik untuk didaftarkan.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Lima Belas (15) minit sebelum bermulanya perlawanan, tiap-tiap pasukan perlu menyerahkan borang pendaftaran (Startlist) perlawanan dengan senarai Lapan Belas (18) Orang pemain yang terdiri daripada Sebelas (11) orang pemain pertama dan tujuh (7) orang pemain simpanan di borang pendaftaran pemain yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.2 Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya **SEMBILAN (9)** orang sebelum sesuatu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada ini, pasukan tersebut dikira menerima kekalahan dengan jaringan 3-0. Bagaimanapun, jika pasukan memulakan permainan dengan lapan (9) orang pemain pada sepak mula dalam separuh masa pertama, bilangan pemain untuk memulakan perlawanan pada masa kedua hendaklah sembilan (11) orang pemain. Jika bilangan pemain tidak mencukupi, pasukan tersebut dikira menerima kekalahan dengan jaringan 3-0.
- 2.3 Bilangan yang **DIBENARKAN** dibangku simpanan adalah seramai 10 orang sahaja, terdiri daripada:-
 - 2.3.1 7 pemain simpanan

- 2.3.2 1 pengurus pasukan
- 2.3.3 1 jurulatih
- 2.3.4 1 penolong jurulatih/Fisio

3. PASUKAN & MASA BERMAIN

- 3.1 Masa bermain adalah 30 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan melebihi 10 minit masa untuk rehat (30 x 10 x 30).

4. PENUKARAN PEMAIN

- 4.1 Hanya 5 pertukaran pemain dibenarkan dan pemain gantian mestilah terdiri daripada pemain-pemain yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran sahaja.

5. PAKAIAN/LATIHAN

- 5.1 Semua pemain hendaklah memakai jersi yang didaftar, dengan nombornya mengikut nama pemain tersebut disepanjang kejohanan. Sebarang pengiklanan jenama rokok, minuman keras, lambang/bertulis parti politik tidak dibenarkan.
- 5.2 Setiap pemain mesti memakai kasut bola 'boot', stokin dan alas betis 'shin guard' mengikut spesifikasi yang dibenarkan.
- 5.3 Pemain yang memakai 'Thigh' atau 'Thermal' atau 'Body Fit' hendaklah bersamaan warna utama seluar dan warna lengan baju.
- 5.4 Ketua pasukan hendaklah memakai lilitan lengan dan sekiranya digantikan, lilitan lengan itu hendaklah diberi kepada pemain lain yang mengambil alih.
- 5.5 Setiap pasukan mesti menyediakan 2 set jersi dan mengisytiharkan warna jersi sebagai tuah rumah dalam borang pendaftaran. Jika terdapat persamaan warna jersi, maka pasukan pelawat perlu menukarkan jersi tersebut kecuali pasukan tuan rumah tidak menggunakan warna jersi yang diisytiharkan.
- 5.6 Pengurus Pasukan perlu membawa kedua-dua set jersi termasuk jersi Penjaga Gol semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.

6. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Peraturan AM 12.0

7. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Sila rujuk Peraturan AM 15.0

8. PERLAWANAN YANG DI TUNDA ATAU DIBENARKAN

Sila rujuk Peraturan AM 16.0

9. CARA MEMUTUSKAN KUMPULAN

9.1 Cara Memutuskan Keputusan Kumpulan:

Menang	-	3 mata
Seri	-	1 mata
Kalah	-	0 mata

9.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan yang memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:

9.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

9.2.2 Jika masih seri, jaringan gol terbanyak dalam semua perlawanan akan diambil kira.

9.2.3 Jika masih seri, pertemuan antara pasukan berkenaan diambil kira, pasukan yang mengalahkan pasukan lawan akan dikira menang.

9.2.4 Jika masih seri, kedudukan pasukan dalam kumpulan ditentukan melalui masa terpantas jaringan dibuat.

9.2.5 Jika masih seri, kedudukan pasukan dalam kumpulan ditentukan melalui kiraan mata fair play (kad merah – 30 mata, kad kuning – 5).

9.2.6 Peraturan Kalah Mati

9.2.6.1 Perlawanan di peringkat suku akhir dan separuh akhir jika keputusannya seri, sepakan penalti akan dijalankan bagi menentukan kemenangan.

9.2.6.2 Masa tambahan hanya akan dijalankan semasa **Perlawanan Akhir** sahaja selama (10 minit x 2 minit x 10 minit).

9.2.6.3 Masa rehat 5 minit akan diberi sebelum masa tambahan dijalankan. Pemain-pemain tidak dibenarkan keluar padang permainan kecuali dengan kebenaran pengadil.

9.2.6.4 Jika keputusan selepas masa tambahan ini masih juga seri, sepakan

penalti akan dijalankan bagi menentukan kemenangan.

9.2.7 Sistem Sepakan Penalti

9.2.7.1 Pengadil akan menentukan pintu gol yang mana sepakan penalti dijalankan.

9.2.7.2 Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan penalti dari tanda penalti dengan cara berselang-seli.

9.2.7.3 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang undian (lambungan syiling) akan membuat sepakan dahulu.

9.2.7.4 Hanya pemain-pemain yang berada di dalam padang di akhir permainan sahaja dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti.

9.2.8 Penjaga gol boleh ditukar pada bila-bila masa dan sepakan dari tanda penalti dijalankan dengan pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan.

9.2.9 Jika 5 sepakan penalti kedudukannya masih seri, maka sepakan penalti tambahan diteruskan lagi oleh pemain berlainan secara berselang seli dengan sistem "*sudden death*".

9.2.10 Tiap-tiap pasukan akan membuat tendangan oleh pemain yang berlainan (termasuk Penjaga Gol) dan pemain yang telah membuat tendangan tidak boleh membuat sepakan kali kedua sehingga semua pemain yang layak dalam pasukan itu telah membuat sepakan.

10. KELEWATAN

Sila rujuk Peraturan AM 14.0

11. TINDAKAN TATATERTIB

11.1 Mengenakan penggantungan automatik (1) satu perlawanan bagi pemain yang dikenakan 2 kad kuning.

11.2 Mengenakan penggantungan automatik (2) dua perlawanan bagi pemain yang dikenakan kad merah atau buang padang.

12.RINGKASAN PENYERTAAN

PEMAIN VETERAN	JURULATIH	PENGURUS PASUKAN	PENOLONG JURULATIH	JUMLAH
22	1	1	1	25

13.RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	3 & 4
Lelaki	1(25)	1(25)	2(50)
Jumlah	1	1	2